SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

N.5 ■ SEPTIEMBRE 1996

SUPER JUEGOS







• SATURN

VIRTUA FIGHTER KIDS

La saga más emblemática de Sega deja el testigo a los más jóvenes. ¡Que grande es ser pequeño!

• PLAYSTATION



FOREVER WITH YOU

Conquista a la chica de tus sueños en este original simulador de vida real creado por la factoría Konami.

TOBAL NO. 1

DEZAEMON PLUS

NAMCO MUSEUM VOL. 3

¡7 SEXY NIPPON GIRLS!

EN FOTOS A TODA PÁGINA



• PC ENGINE DUO

RANMA 1/2

Los dos primeros capítulos de la popular saga de Rumiko Takahashi debutaron en la gran máquina de NEC. ¡Descúbrelos!



• PAPELES AMARILLOS

•CRYING FREEMAN

•¡ESTAS ARRESTADO!

•TOKYO BABYLON

•ALICE 12



•MANGAKA•

Segunda entrega del juego de cartas coleccionable exclusivo para JAPANMANIA.

博 坂 田 博 信 堀 雄 鳥 坂 田











Aquí tenéis otra remesa de japonesitas. Como podéis observar, los cánones de belleza orientales son muy particulares, y probablemente muchos preferiréis chicas de Logroño. Pero el caso que éstas allí son como Diosas.



FOTOS NIPONGIRLS: TAKESHI ISHUIN & SHINOBU TSUKAHARA

鳥 坂 田 博 信 堀 雄

NORIKO IIJIMA

"ME ENCANTAN LOS BOCADILLOS DE PAN RALLADO"

Tras quedar penúltima en un concurso de dobles de **Lorenzo Lamas**, Noriko se ha obsesionado tanto por la comida que no olvida siempre guardar en el bolso un redondo de ternera o alguna que otra cosilla para picar. Tanta proteína desmadrada no ha tardado en hacer mella en el cuerpo de Noriko, pero a ella no le importa. Cuanto más anchas son sus caderas y sus piernas, mayor es su felicidad y su cantidad de varices.

SUMARIO





JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **Pepo del Carpio Peris**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Javier Bautista, Roberto Serrano, Pau Blanes, Pol Roca, Julio M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Ikue Koriyama, Profesor Augustus Wanamaker** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

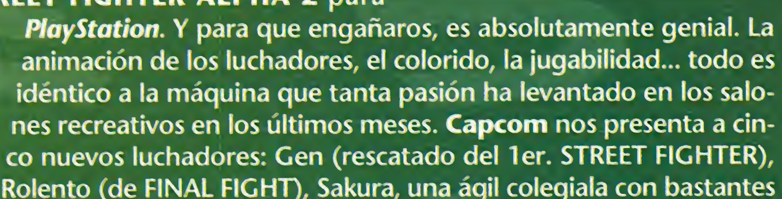






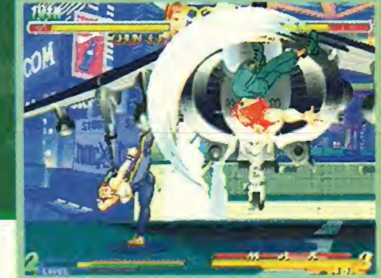



STREET FIGHTER ALPHA 2: POR FIN EN PSX



Pocas horas antes de cerrar esta edición de **SUPERJUEGOS** ha llegado por fin hasta nosotros una copia de **STREET FIGHTER ALPHA 2** para ***PlayStation***. Y para que engañaros, es absolutamente genial. La animación de los luchadores, el colorido, la jugabilidad... todo es idéntico a la máquina que tanta pasión ha levantado en los salones recreativos en los últimos meses. **Capcom** nos presenta a cinco nuevos luchadores: Gen (rescatado del 1er. STREET FIGHTER), Rolento (de FINAL FIGHT), Sakura, una ágil colegiala con bastantes similitudes con Ryu y Chun-Li, y, como sorpresa final, a Dhalsim y Zangief, los dos míticos luchadores de STREET FIGHTER II. Además ahora es posible elegir directamente a Akuma, Charlie y Dan y ejecutar unos nuevos golpes especiales, los *Custom Combos*. El próximo número os contaremos más sobre esta soberbia conversión, todo un bombazo.







TERROR EN PLAYSTATION.

El éxito de RESIDENT EVIL ha propiciado un *boom* de títulos para *PSX* basados en el terror y el misterio. **Human** acaba de sacar al mercado nipón TWILIGHT SYNDROME, una aterradora aventura en la que tres colegialas deben investigar los más escalofriantes sucesos paranormales. Algo así como Expediente X pero en versión nipona y estudiantil. **Ascii**, por su parte, prefiere el terror clásico y nos presenta DRACULA DETECTIVE, una acongojante historia de vampiros, cuya acción transcurre a bordo de un dirigible en tiempos de la **Alemania** Nazi. Para que os hagais una idea de su calidad gráfica, sólo os diremos que sólo la intro ocupa uno de los dos CD´s del juego.



MUNDO

◆ **HOSHI NO HITOMI NO SILHOUETTE, de Aoi Hiragi**

Aoi Hiiragi es una dibujante de shojo manga que ha recibido grandes alabanzas del mismísimo **Hayao Miyazaki**, quien adaptó recientemente una de sus historias cortas: MIMI NO SUMASEBA. El público le aprecia en igual medida, por lo que sus obras venden cientos de miles de copias. Y los críticos... amigos, hasta los críticos han caído en sus redes. ¿Qué tienen, pues, las páginas de esta artista para merecer tantos halagos? Nada de nada. Que no es poco.

En sus viñetas no pasan muchas cosas, su dibujo no es espectacular... pero está todo tan bien contado que el lector



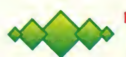




YELLOW FLASHES







TIME GAL EN PSX.

El clásico de ***Mega CD*** vuelve a cobrar protagonismo gracias a **Taito**, autora de la recreativa original, la cual ha versionado las aventuras de esta pizpireta jovencita a través del tiempo en un espectacular CD para ***PlayStation*** que volverá locos a los amantes de la animación japonesa y los arcades tipo DRAGON´S LAIR. Una vez más, el modo *PlayBack* de ***PSX*** nos proporciona un auténtico festival de gráficos y sonido.



BOMBERMAN HACE ESTALLAR LA SATURN.

Coincidiendo con el lanzamiento del BOMBERMAN de ***Saturn***, **Hudson** acaba de poner a la venta en **Japón** el *SBOM Multitap*, un curioso adaptador para seis jugadores que reproduce la cara de Bomberman. Un periférico bastante útil, si tenemos en cuenta que esta nueva entrega del clásico de **Hudson** permite la friolera de hasta diez jugadores diferentes en el modo *Battle*.







se queda prendado inmediatamente de las vidas de sus personajes. ¿Sorprendidos? Al principio de la serie conocemos a los cinco personajes principales -todos ellos estudiantes de secundaria-, a los que acompañaremos hasta el día de su graduación. La «aventura» transcurre entre «me quieres», «no me quieres», «si saliéramos esta noche...» y demás temas recurrentes del shojo. Sin embargo, **Hiiragi** tiene una gran habilidad para escapar de la cursilería que devora a otras autoras, y ni siquiera abusa del humor grueso.

¿Qué tenemos entonces? Pues a una estrella en ciernes que debemos reivindicar incansablemente hasta que HOSHI NO HITOMI NO SILHOUETTE tenga versión en castellano. Escrito queda.

◆ POL ROCA





TABLAS DE RECORD. *Dentro del menú hay una lista completa de todas las tablas de records. Aquí podrás revisar todos tus avances en cualquiera de las modalidades que atesora el juego y disfrutar si tu nombre está en los primeros lugares del ranking.*



Todavía nos estamos preguntando por qué **AM2** ha decidido realizar una versión con niños de su afamado VIRTUA FIGHTER 2. Algunos pensarán que se trata de un capricho y que los chavalines no tienen nada que hacer frente a sus mayores. Pero he aquí que **Yu Suzuki** y compañía han depurado algunas cosillas de VF2 y le han dado al juego un toque humorístico muy brillante. **VIRTUA FIGHTER KIDS** fue diseñado para la placa ***ST-V*** y crear una ***coin-op*** dedicada del juego. Así, su paso a los 32 *bits* de **Sega** ha sido directo. Una de las principales razones de **AM2** para realizar este título ha sido que **Sega** quería ampliar el mercado de poseedores de *Saturn*, hasta ahora restringido en su mayoría, a gente entre 14 y 25 años. Estos datos

En este submenú se puede mejorar la técnica de los luchadores atribuyendo combos o llaves especiales a ciertos botones del pad. Ahora sí que lo tienes fácil.

VIRTUA FIGHTER Kids

SEGA SATURN

se refieren al mercado japonés, en donde **Saturn** ha conseguido un auge increíble desde que VF2 salió al mercado. Y es que en este país la saga VIRTUA FIGHTER tiene *status* de «semidios». Entre los cambios encontramos que los *combos* sencillos son aún más fáciles de ejecutar que antes. Para colmo se ha aumentado la rapidez del juego y se pueden ejecutar nuevos golpes dentro de esos *combos*. Haciendo un guiño a FIGHTING VIPERS, cuando lanzáis una serie de golpes encadenados se os ofrecerá una repetición instantánea del *combo*. Como ya he dicho, **VIRTUA FIGHTER KIDS** tiene toques humorísticos. Además de la caracterización de todos los personajes, con una cabeza casi tan grande como la de **De Lúcar**, cuando salen corriendo



Mientras que los mayores se encuentran disfrutando de unas merecidas vacaciones, los pequeñajos intentan acaparar protagonismo con su particular versión de esta saga.



Y no podíamos tener mejor aperitivo justo antes de la inminente llegada del esperado VIRTUA FIGHTER 3. Al parecer, estos chicos de AM2 no descansan ni en la playa.









WATCH MODE. *Si aún no tienes claro qué son capaces de hacer estos chavalines, conéctate al Watch Mode y prepárate a disfrutar contemplando las habilidades de V. F. KIDS.*



DURAL. *El vástago de Dural ha heredado la seguridad y fiereza de su padre, y cuando se cabrea se le ponen los ojos rojos de ira.*













AUTO REPLAY. *Como en FIGHTING VIPERS, cuando realizamos un combo se ofrece una repetición instantánea de la secuencia para mayor disfrute y regocijo del jugador. No se puede pedir más.*





OPCIONES. *El aspecto juvenil se halla presente en todo el juego. Buena prueba de ello es el menú de opciones que se presenta con pantallas como ésta.*



MODO RANKING. *El modo ranking sigue presentando las mismas características que en los otros títulos de la saga, aunque con ciertos cambios.*

VIRTUA FIGHTER Kids

sus pies despiden nubecillas de polvo, al más puro estilo de un cómic. Si le quitáis de un golpe la máscara al pequeño Kagemaru contempláreis que apenas tiene dos dientes. Los jóvenes luchadores se enfadarán cada vez que reciben una tunda, siendo Dural uno de los que peor encaja estas cosas. El espíritu juvenil se ha adueñado de todo el juego. El menú principal y el de opciones contienen una marabunta de posibilidades de juego y una presentación más acorde con el mundo infantil. La bebida japonesa Java Tea está representada tanto en los fondos como por algunos personajes que la consumen al terminar un combate victoriosos. Este detalle será excluido en **Europa**, ya que la campaña publicitaria sólo abarca al País del Sol Naciente, en donde incluso hay una pantalla de carga con este producto como protagonista.

R. DREAMER





鳥坂田博信堀雄

KAORI SAKAKIBARA

"THE PUNISHER ES PELUDO Y TERRIBLE, PERO MUY MACHO"

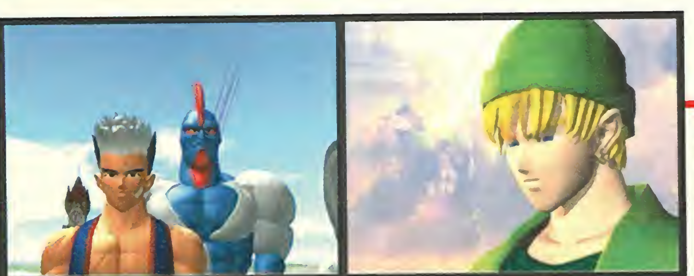
Así se le quedó la cara a la pobre Kaori después de ver desnudo a nuestro compañero **The Punisher**. Más velludo que el oso que mató a **Fabila**, **The Punisher** es un verdadero torbellino de furor erótico, un adonis en formato PAL que obnubila a las mujeres con el repicar de su campanario. A Kaori, desde luego, le ha impresionado su airbag de serie.



LA VERDADERA INNOVACION DE TOBAL Nº1 VIENE DE PARTE DEL *QUEST MODE*, UN ORIGINAL MODO DE JUEGO EN EL QUE CONVERGEN ELEMENTOS DE *BEAT´EM-UP* Y AVENTURA, A TRAVES DE UNA SERIE DE LABERINTOS PLAGADOS DE TRAMPAS Y ENEMIGOS.

LOS DISEÑOS DE AKIRA TORIYAMA SE PUEDEN APRECIAR TANTO EN LOS LUCHADORES COMO EN LOS ESCENARIOS DEL JUEGO. TODO UN PRIVILEGIO PARA PLAYSTATION.

TOBAL NO.1













Tras alcanzar las cotas más altas en otros sistemas, **Square** inicia su andadura en ***PlayStation*** con **TOBAL Nº1** su primer juego de lucha. Con diseños de **Akira Toriyama** y contando para su producción con los mejores profesionales de la casa, enmarcados en el **Dream Factory**, **TOBAL** viene dispuesto a revolucionar el mundo de los arcades de lucha de ***PSX*** gracias a su animación de 60 *frames* por segundo y sus gráficos en alta resolución. Un modo de pantalla realmente espectacular del que sólo ha podido gozar hasta ahora CRASH BANDICOOT, y que distancia a **TOBAL** del resto de competidores, encabezados por TEKKEN 2. Ocho luchadores y tres *final bosses* prodigiosamente animados componen el elenco de este explosivo *beat´em-up* en el que la mano del genial **Toriyama** alcanza personajes y escenarios, y al que se ha dotado de un original y adictivo modo de aventura, el denominado *Quest Mode*. Puede que en ***PlayStation*** haya muchos juegos de lucha tridimensional, pero os podemos asegurar que como **TOBAL Nº1** no hay ninguno. Ya lo descubriréis cuando esta nueva obra maestra de **Square** llegue de manera oficial hasta nosotros.

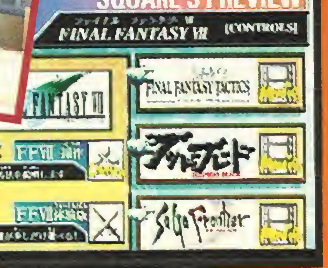
NEMESIS



FINAL FANTASY VII



TOBAL Nº1 INCLUYE UN SEGUNDO CD EN EL QUE PODEMOS ENCONTRAR UNA *DEMO* JUGABLE DE FINAL FANTASY VII Y VIDEOS DE FUTUROS LANZAMIENTOS COMO BUSHIDO BLADE O SA-GA FRONTIER.



Dentro del menú para jugar se incluye un catálogo de juegos creados con DEZAEMON para Super Nintendo, por usuarios japoneses. Hay un total de 13, de los cuales 4 son demos en vídeo, 8 son completamente jugables y uno admite las dos opciones. Seguramente podrás disfrutar de lo lindo contemplando lo que se puede hacer con este programa.



Los que disfrutaron con este título en *Super Nintendo* pueden hacerse una idea de lo que les espera en los 32 *bits* de **Sony**. Los que no tuvieron oportunidad deben saber que **DEZAEMON PLUS**, además de tener un *shoot'em-up* creado por los programadores con este juego llamado DAIOH GALE, también os permite diseñar un matamarcianos a tu medida y enseñárselo a todos los colegas para que alucinen un buen rato. Las posibilidades del programa son casi infinitas, y el mejor ejemplo lo tenemos en los juegos creados por nipones que vienen en el CD, aunque están creados con la versión para los 16 *bits* de **Nintendo**. Todo depende tu imaginación y la paciencia que tengas. Los menús para editar el juego permiten el diseño gráfico de todos los elementos del juego. Además puedes retocar los patrones de ataque de los enemigos y utilizar varios efectos que no se encontraban en la entrega para *SNES*, como rotaciones, *scaling* o *zooms*. La ambientación musical puede ser creación tuya o simplemente escoger la melodía del tema principal y retocarla o dejarla tal y como está. En resumen, una auténtica pasada.

R. DREAMER



CD-ROM

PLAYSTATION

ATHENA











Las posibilidades que te ofrece DEZAEMON PLUS para crear tu propio juego son infinitas. Todo depende de tu imaginación y de la paciencia que tengas a la hora de poner manos a la obra.



DEZAEMON PLUS





博鳥坂田博信堀雄鳥坂田

NIPON GIRLS

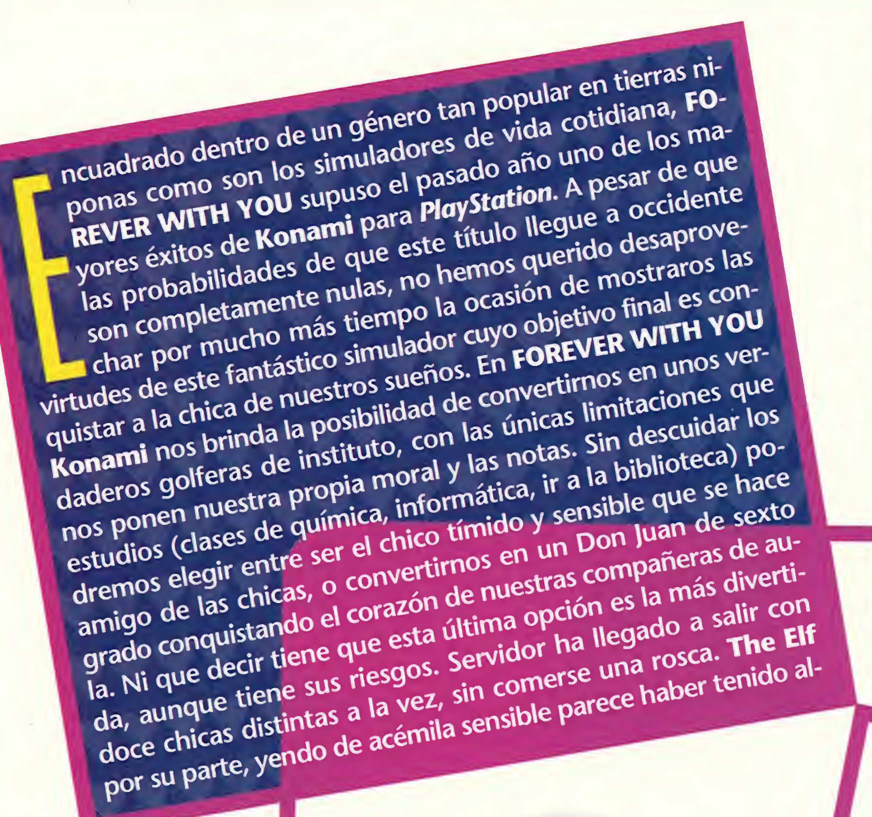
鳥坂田博信堀雄

MITSUKO ENDO

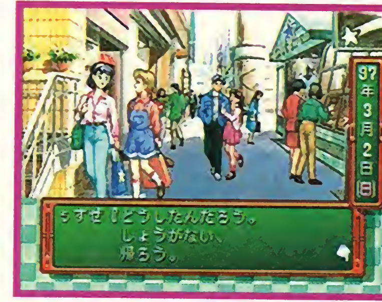
"SOY SIN DUDA ALGUNA LA ESTHER WILLIAMS NIPONA"

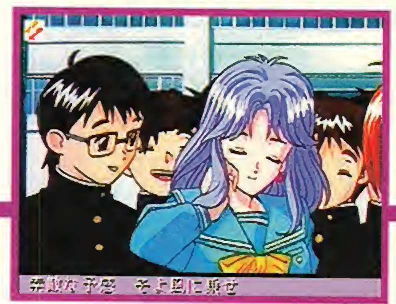
Capaz de hacerse ocho largos de piscina con la única ayuda de sus axilas, Mitsuko es una auténtica sirena, que lo mismo bate el record de **Japón** de 100 metros espalda como se masajea al equipo olímpico de waterpolo (preparadores físicos incluidos). Toda una deportista, decidida a hacer de éste un mundo mejor y, por lo menos, más mojado.





Encuadrado dentro de un género tan popular en tierras niponas como son los simuladores de vida cotidiana, **FOREVER WITH YOU** supuso el pasado año uno de los mayores éxitos de **Konami** para ***PlayStation***. A pesar de que las probabilidades de que este título llegue a occidente son completamente nulas, no hemos querido desaprovechar por mucho más tiempo la ocasión de mostraros las virtudes de este fantástico simulador cuyo objetivo final es conquistar a la chica de nuestros sueños. En **FOREVER WITH YOU Konami** nos brinda la posibilidad de convertirnos en unos verdaderos golferas de instituto, con las únicas limitaciones que nos ponen nuestra propia moral y las notas. Sin descuidar los estudios (clases de química, informática, ir a la biblioteca) podremos elegir entre ser el chico tímido y sensible que se hace amigo de las chicas, o convertirnos en un Don Juan de sexto grado conquistando el corazón de nuestras compañeras de aula. Ni que decir tiene que esta última opción es la más divertida, aunque tiene sus riesgos. Servidor ha llegado a salir con doce chicas distintas a la vez, sin comerse una rosca. **The Elf** por su parte, yendo de acémila sensible parece haber tenido al-



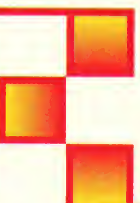






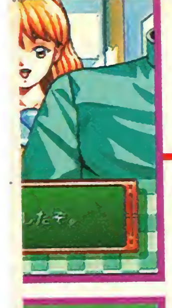






FOREVER WITH YOU

PlayStation







go más de éxito, pero yo no me rindo. Rigiéndose por una serie de parámetros físicos y psíquicos, nuestro hombrecillo debe alternar a la perfección el ejercicio físico (natación, tenis, baloncesto) con las horas de descanso y los estudios. En cada clase tendremos la oportunidad de conocer a distintas chicas, a las que podremos acompañar hasta su casa, invitarlas a zoo, a ir de compras, etc. Un continuo contacto telefónico con cada una de ellas será esencial para llevar nuestra relación a buen puerto y no quedarnos compuestos y sin novia. **FOREVER WITH YOU** incluye además diversos subjuegos y algunas escenas memorables, como las indecorosas miradas hacia las ventanas de los vecinos, con desiguales resultados. La calidad gráfica de **F. W. Y.** está fuera de toda duda, con personajes llenos de colorido y detalle al servicio de un grandísimo juego que mucho nos tememos permanecerá inédito en **Europa** por mucho, mucho tiempo.

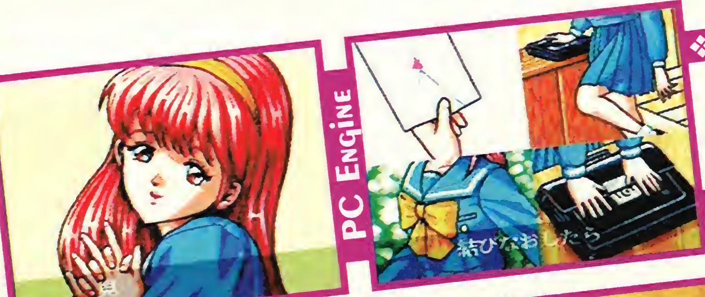
NEMESIS





- PLAYSTATION
- KONAMI

Gracias a este juego, hasta De Lúcar, el calabazín gafotín gordinflón, aunque de forma virtual, podrá ligar sin tener que recurrir a la Visa.



Entre sus muchos extras, PRIVATE COLLECTION incluye la *intro* original del FOREVER WITH YOU de Pc Engine CD ROM de 1994.



CD がなの ROM

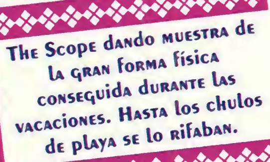
PLAYSTATION

KONAMI







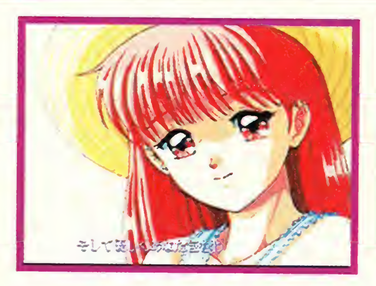


The Scope dando muestra de la gran forma física conseguida durante las vacaciones. Hasta los chulos de playa se lo rifaban.



El éxito en ***PlayStation*** de FOREVER WITH YOU motivó a **Konami** a lanzar este año **PRIVATE COLLECTION**, un CD en el que se dan cita imágenes, juegos y canciones basadas en F. W. Y. A través de cuatro opciones principales, **PRIVATE COLLECTION** nos muestra desde una completa colección de ilustraciones de los personajes del título de **Konami** (visibles tanto en baja como en alta resolución), la denominada *CG Gallery*, hasta un peculiar horóscopo e incluso un trivial con preguntas relacionadas con FOREVER WITH YOU en el que el perdedor es castigado con la visión de una legión de calvos amanerados. Mención especial para los ruidos guturales que acompañan a la aparición de estos seres, que simulan el frotamiento pélvico de estos seres con nuestras nálgicas carnes. Pero lo mejor, sin duda, los dos *clips* musicales, tanto el de ***PC Engine*** como el creado para la ocasión.

NEMESIS



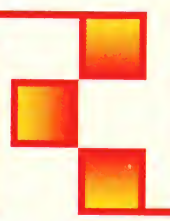






FOREVER WITH YOU: PRIVATE COLLECTION







Ms. PAC-MAC no era tan brillante como su predecesor, mientras que DIG-DUG supuso un auténtico vicio por su jugabilidad.

Sólo por GALAXIAN, aunque sea para conservarlo en una estantería, vale la pena hacerse con esta compilación de clásicos.

Aunque estemos ya acostumbrados a maravillas técnicas, no viene nada mal echar un vistazo al pasado y repasar la historia.

MODO ARCADE

Cuando acaba de llegarnos el primer volúmen de la colección de clásicos de **Namco**, en **Japón** ya tienen en sus vitrinas la tercera parte de las cinco compilaciones de juegos que colaboraron a levantar ese monumento a la calidad y jugabilidad llamado **Namco**. En esta ocasión le ha llegado el turno a GALAXIAN, DIG DUG, MS. PACMAN, POLE POSITION 2, PHOZON y TOWER OF DRUAGA. Además de una curiosa *intro* y los inefables datos históricos de cada una de las máquinas, los programadores no se han olvidado de incluir, en algunos juegos, un modo de pantalla vertical que emulará a las recreativas de hace una década. Olvidándonos por un momento de las maravillas técnicas que nos rodean, podremos echar la mirada atrás y recordar como sin apenas medios se era capaz de programar auténticas joyas jugables. Una buena forma de revivir experiencias y, para muchos, emocionarnos.

THE SCOPE

NAMCO MUSEUM VOL. 3

PlayStation







"CUANDO VI A DE LUCAR, COMPRENDI A DARWIN"

Akemi estudió biología en la facultad de Tokio. Incluso defendió la sorprendente teoría de que el hombre proviene de la mosca pirenaica. Pero en unas vacaciones en Almería tuvo la ocasión de ver a De Lucar

en un trampolín de una piscina nudista. Su enmoquetada espalda y el olor corporal le hizo ver la luz: **«Darwin tenía razón, el hombre viene del mono».**



RANMA 1/2



La primera de las incursiones de RANMA 1/2 en el *CD Rom* de ***PC Engine*** vió la luz en el año 1990, de la mano de **NCS Masiya**. Emulando fielmente la trama de los primeros capítulos del manga original, RANMA 1/2 es un *beat´em-up* con ligeros toques de plataforma en el que se narra la llegada de Ranma y su padre al hogar de los Tendo, y sus sucesivos enfrentamientos con otros personajes de la serie, como Kunoh, Ryoga o Shampoo. Entre los muchos detalles de calidad del juego estamos obligados a destacar la tronchante narración de cómo Ranma cae a una de las lagunas encantadas para salir transformado en chica, y cómo no, la banda sonora, la cual reproduce no sólo la cabecera de la serie de TV, sino que nos deleita al final del juego con una delirante cancioncilla interpretada por todos los personajes, incluido Happosai.



MANGAZONE

En un mes no muy pródigo en lanzamientos basados en manga, aprovechamos para saldar una vieja deuda con RANMA y ofreceros sus dos primeras incursiones en PC Engine CD ROM. Dos verdaderos clásicos acompañados para la ocasión por la adaptación a PSX del éxito de SHONEN JUMP, NINKU.

• por NEMESIS •

Un año más tarde, la máquina de **Nec** volvía a recibir la visita de los personajes de **Rumiko**, de nuevo por obra y gracia de **NCS Masiya**, y esta vez en forma de cómic interactivo. Bastante más inasequible para el jugador occidental que el primer RANMA, debido a la gran cantidad de texto y comandos en japonés, RANMA 1/2 2 no deja de ser una auténtica curiosidad para los fans del manga, y una codiciada pieza de coleccionista para los usuarios de *PC Engine*, debido a que de las tres entregas de RANMA 1/2 publicadas en este sistema, esta segunda parte es, sin lugar a dudas, la más difícil de localizar en las tiendas. El juego realmente merece la búsqueda, ya no sólo por el afán coleccionista en sí, sino por su gran calidad gráfica presente tanto en la secuencia de introducción como en el descomunal número de pantallas estáticas de las que hace gala, y de las que os ofrecemos sólo una mínima muestra.

2





Aunque bastante desconocido en nuestro país, el manga de **Koji Kiriyama** está considerado como una de las estrellas del semanario SHONEN JUMP, y cuenta en su haber con un gran número de adaptaciones a videojuego. Máquinas tan dispares como ***Game Gear***, ***Super Famicom*** o ***Game Boy*** han tenido el honor de recibir la visita de los personajes de **Kiriyama**, encabezados por Fusuke, un peculiar individuo de ojos como faros de camión y mínima estatura (algo así como la novia de **Asikitanga**, pero con gorra y menos relleno). La siguiente en recibir la visita de tan abrupto ser ha sido ***PlayStation***, con un peculiar juego de lucha muy en la línea de los YU YU HAKUSHO de **Namco**, y producido por la compañía juguetera **Tomy**. Dicho juego llegó a las tiendas japonesas el pasado año, pero no habíamos tenido noticia de él hasta ahora. El motivo de que no haya sido conocido salta a la vista una vez que encendemos la consola y observamos atónitos los mil y un comandos e instrucciones en japonés de los que hace gala. Esto, unido al hecho de que gráficamente el juego no es nada del otro jueves, explica el hecho de que no lo conozca ni Pepito. El juego cuenta al menos con unas secuencias de introducción francamente fantásticas, producto una vez más del modo *Playback* de **PlayStation**, capaz de reproducir películas e imágenes con la calidad de un vídeo VHS. Esperemos que el inminente NINKU para ***Saturn*** mejore algo el panorama, porque lo que es esta versión, no se la recomendaría ni a los *fans* más acérrimos del manga original.



Ninku

Aquí reflejamos el momento en que De Lúcar invitó a Peggy Sue al baile del asilo.

Asikitanga es tan macho que hace flexiones sin utilizar ninguna de sus manos.





鳥坂田博信堀雄

MEGUMI ISHII

"ELTON JOHN PRACTICA CON MI DENTADURA"

«Tengo un xilofón dental», presume orgullosa Megumi mostrándonos su pontencia maxilar. Tanto es así que la chica no gana para pasta de dientes, ya que se los tiene que cepillar con la escobilla del water. Incluso su madre nos cuenta que en el momento de nacer ella misma hizo la cesárea. Actualmente trabaja también de abrelatas en Miau.

EL CONTESTADOR

SUPERMANGA. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Juan Comadreja (Sevilla)**. Comadreja. En fin, el que no se conforma es porque no quiere. ¿Que te ordene de mejor a peor estos titulillos que me mandas? Pues ala, lo haré, que luego te creo un trauma. A saber: CRAYON SHIN-CHAN, THE POLTERGEIST REPORT, DIRTY PAIR, SLAM DUNK, DRAGON BALL Z y, bueno, SUEÑOS. Otra cosa: la revista ANIMEDIA es de **Gakken**, no de **Kadokawa**. De todas formas, no está a nuestro alcance publicarla en castellano. ¿¡Es que no tienes bastante con **JAPANMANIA**, o qué!? A ver si llegamos a las manos, tú y yo...

PIIIP Mensaje de **Pablo Azcárate (Málaga)**. KIMAGURE ORANGE ROAD ha sido un fracaso estrepitoso en **España**. Pero en **Japón** fue un éxito. Me temo que no podrás coleccionar el material de la serie en castellano a partir de ahora, porque acaban de cerrar la colección.

PIIIP Mensaje de un idiota (de algún sitio). Has visto a **Toriyama** en **Marbella**, le has hecho fotos, te ha dibujado una camiseta, te ha contado el final de DRAGON BALL GT y estás dispuesto a vendérnoslo todo por un par de kilillos. Lástima, animal, que ni hayas firmado tu carta ni te hayas acordado de poner una dirección. Si ha sido un descuido, malandrín, vuélvenos a escribir y pon tus datos bien claritos. ¡Animo, chaval!

PIIIP Mensaje de **Asunción Rodríguez Cortés (Madrid)**. De BLUE SEED pienso que es muy mona y todo eso... aunque tampoco es como para tirar cohetes en plan REGRESO AL MAR, no nos engañemos. Sobre **Yuzo Takada**, su autor, tres cuartas partes de lo mismo. Pero si eres feliz empapelándote las braguitas con sus dibujos, pues adelante. ¡Ah! Si quieres volver a escribirme, allá tú. Yo... cómo te lo diría... no te lo recomiendo. Me aburre tu estilo monjeril.

PIIIP Mensaje de **Ignacio Montoya (Granada)**. Entre **Takahashi** y las **Clamp**, me quedo con la autora de LAMU. Tiene más sentido del humor, aunque sus dibujos sean más simplones. El libro por el que preguntas, el del curso de japonés en manga, forma parte de una colección editada por la revista norteamericana MANGAJIN. En **España** es imposible encontrarlo. Pero yo lo tengo, chincha rabia.

BANZAI

EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

NEO-OTAKU

1. ¿Cuál es el título original de 3x3 OJOS?
2. ¿Quién es el autor de PATRULLA ESPECIAL GHOST?
3. ¿De cuántos volúmenes se compone el anime-cómic de PORCO ROSSO?

OTAKU VULGARIS

1. ¿Quién escribió el libro divulgativo MANGA! MANGA! THE WORLD OF JAPANESE COMICS?
2. ¿Qué obra han realizado conjuntamente el guionista Kazuya Kudo y el dibujante de CRYING FREEMAN, Ryoichi Ikegami?
3. ¿Cómo se llama el protagonista masculino de LAMU?

MEGA-OTAKU

1. ¿Qué manga de Osamu Tezuka inspiró a la compañía Disney su película EL REY LEÓN?
2. ¿Quién fue el autor de los rótulos de la edición española de PIXY JUNKET?
3. ¿En qué año nació Haruka Takachiho?

• **Respuestas a las preguntas del mes anterior**

NEO-OTAKU: 1: Rumiko Takahashi. 2: 277. 3: Hi no Tori Studio. OTAKU VULGARIS: 1: Santiago García. 2: Kazuhiko Kato. 3: Nacha Medrano y Noriko Kishimoto. MEGA-OTAKU: 1: THQ. 2: Lum. 3: Studio Juneo.





PIIIP Mensaje (¡una bomba!) de **Cristina Pérez (Barcelona)**. Chica, no voy a reproducir tus insultos a otras revistas y fanzines del sector... aunque estoy de acuerdo, punto por punto, con todo lo que señalas. En cuanto a tu desagradable sorpresa ante la presencia de «determinados» colaboradores en **JAPANMANIA**, supongo que te habrás quedado tranquila al comprobar que han desaparecido. Un mordisco en la punta del pie y a seguir viendo, eh, DORAEMON (!).

PIIIP Mensaje de **Armando Sánchez (Barcelona)**. ¿Los ganadores del concurso de KAME? ¡Y a mí que me cuentas! Pregúntaselo a ellos. Como castigo por tu descaro, repite 100 veces en voz alta: No soy digno de leer **JAPANMANIA**.

PIIIP Mensaje de **Lucía Campos (Burgos)**. HOROBI, el manga por el que te interesas y que no puedes encontrar de ninguna manera fue publicado por **Planeta-DeAgostini**. Prueba a llamarles, tienen un servicio de venta de números atrasados de sus colecciones.

PIIIP Mensaje de **Ramón Contreras (Andorra)**. Mira, chaval, ni se te ocurra hablarme de que hagamos un manga con **Chiquito de la Calzada** en plan estrellaza. ¿Se te ha ido la olla?

PIIIP Mensaje de **Vanessa Antúnez (Barcelona)**. Los derechos de la revista ANIMERICA, que tanto te gusta, no los tiene nadie. Y te aseguro que nosotros tampoco, al menos de momento. Piensa que adaptarla a nuestro formato sería bastante complicado: la mayoría de sus páginas son en blanco y negro, y muchas de ellas están ocupadas por mangas que ya han sido publicados. Pero nunca se sabe. Con paciencia, una caña y una cabecera nueva, todo es posible.

AL APARATO: J. M. MONTANE



Acudo de nuevo a la cita con vosotros, mis lectores, para despejar vuestras mentes y aplacar vuestras ansias devoradoras de manga. Y, para empezar, debo deciros que recomendable, aunque un poco tontorrón, me parece TOKYO BABYLON (295 pesetas, serie regular). Es otro shojo manga de las **Clamp**, esas chicas que venden tanto en **Japón**. Tiene momentos arrebatadores, lastrados por otros de una estulticia difícilmente admisible para un lector occidental, pero... al fin y al cabo, entretiene con sus sortilegios de feria.

Entretiene también, pero con el ingenio del desaparecido **Ron Moody**, ALICE 12 (375 pesetas, 4 números), de ese genio llamado **Kaoru Shintani**. Es la desventura de un avión que transporta lo que le echen, comandado por un grupo de tiernos insensatos que viven situaciones perfectamente imaginables en la piel de **Peter Sellers**. Los diálogos son brillantes, la composición de las páginas delirante pero ordenada y la traducción de **Bigas** y **Tomimoto**, ajustada.

Kosuke Fujishima y sus colegas españoles, los editores de ese monumento al mal gusto llamado ¡ESTÁS ARRESTADO! (395 pesetas, 18 números) son los responsables de semejante despropósito. En fin, ya se nos advierte en la introducción de la tercera entrega que la cosa no da para más, que mejorará con el tiempo, que hay que









Vengo concienciado del cine. Acabo de ver ese peliculón llamado CRYING FREEMAN, que en vuestro país se empeñan en subtitular LOS PARAÍSOS PERDIDOS, sabrá Dios por qué. Es tan maravillosa como los textos del mejor **Simenon**, sabrosa y digestiva como una deliciosa comida de campo en la **Irlanda** de mis antepasados.

Por supuesto, esperaba muchísimo menos. La obra de **Kazuo Koike** y **Ryoichi Ikegami** es de un estilo, creía, inigualable. Y tras haber contemplado con ru-

He pasado la hora y media de la película con la boca abierta. **CRYING FREEMAN** te atrapa desde sus primeros fotogramas. El mérito es del director y de un reparto digno de encomio.



bor despropósitos como STREET FIGHTER o MORTAL KOMBAT, sólo deseaba que la sesión fuera breve. Pero he acabado queriendo más.
CRYING FREEMAN atrapa desde sus fotogramas iniciales, de una estética tan sublime que harían palidecer de envidia y deseo al mismísimo **Lindsay Kemp**. Y la primera aparición de **Mark Dacascos**, surgiendo de los bosques como la última bestia, me ha sobrecogido.
Así, con la boca abierta, me he pasado la hora y media de película. El mérito es del director, **Christophe Gans**, un auténtico mago que recuerda en sus obsesivas puestas en escena al **Ridley Scott** que aprendí a amar. Su escena más notable, digna de **Brian de Palma** por su magnífico ritmo, es la del primer crimen de Yo. Entre llamas, con el más bello de los cantos flotando sobre el espectador. Qué placer.
El reparto es también digno de encomio, especialmente para un ser instruido en belleza femenina. La turbadora **Julie Condra** recuerda a la **Natalie Wood** pre-**Wagner**, y **Rae Dawn Chong** mantiene ese encanto perruno que no me quito de la cabeza ni paseando por la voluptuosa **Regent Street**.
Mi recomendación es que vayáis a verla. Quizá sea más lenta que otras, o más oscura, o demasiado romántica para vuestros mermados sesos, pero acabará formando vuestro espíritu, que es algo que necesitáis.



conformarse y tragar (!). Yo os conmino, por supuesto, a que os resistáis. No merece la pena embrutecerse leyendo historias tan absurdas, carentes incluso de pulso firme a la hora de ser dibujadas. Y, por favor, no caigáis en la trampa de OH! MI DIOSA. Sin duda, **Kosuke Fujishima** fue presa de una inspiración divina cuando creó esta última, y de un cólico nefrítico al concebir ¡ESTÁS ARRESTADO!
Bien, es hora de dejaros de mi mano, que es como la de su Graciosa Majestad pero no aprieta. Sed buenos, leed mucho y...
¡GOD SAVE HIROHITO!





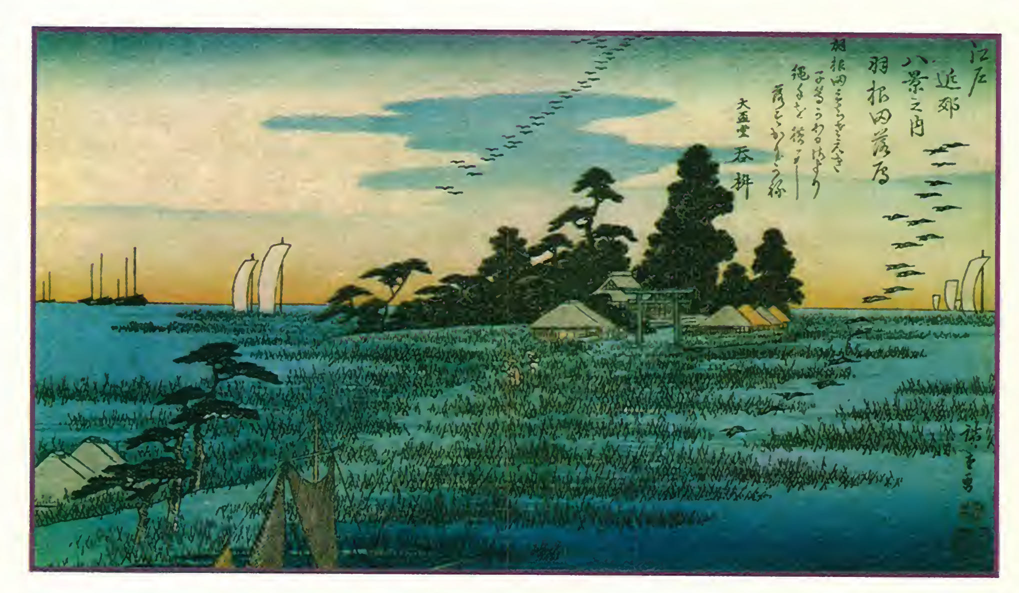






SERIAL SHOJO

la Señorita Yoko Irazaki



LOS JUNCOS

por IKUE KORIYAMA

A la mañana siguiente, papá bajo a desayunar vestido con el uniforme. A Yoko le gustaba mucho el orden, y ese era el motivo por el que adoraba ver a su familia con ropas caras, brillantes como los botines de un conserje. Pero al señor Irazaki no le gustaba el orden, realmente. Le gustaba a mamá. Mamá iba siempre impecable, aunque tuviera que ir a que le dieran masajes para soportar el dolor de huesos. Lo que Yoko no comprendía era el motivo por el que papá nunca hacía de masajista en casa. Con esas manos que tenía, tan hermosas, tan robustas, tan fuertes...

– ¡Buenos días, Yoko! ¿Qué tal el instituto?

– Bien, gracias.

Papá se quedó mirando a Yoko, pensativo. Era consciente de que su hija se estaba haciendo una mujer, y lo que es peor, sabía que pronto alguien iba a quitársela.

– Hija...

– ¿Sí?

– ¿Te pasa algo?

– No, estoy perfectamente, papá.

– ¿Seguro que no quieres más zumo de naranja?

– Sí, papá, sí. Seguro.

– ¡Estás guapísima! ¡Por lo menos has crecido dos centímetros desde la última vez que te vi!

– Quizá -dijo ruborizándose-.

– ¿Y los chicos?

– ¿Qué-qué insinúas?

– Nada, mujer. Algún chico habrá rondándote, ¿no?

El señor Irazaki siempre pensaba en la seguridad de su hija. A veces, soñaba que una sombra se adueñaba de ella, la poseía, la rasgaba por dentro y finalmente escupía toda la oscuridad entre sus pequeños pechos lechosos.

– ¡Andate con cuidado! ¿Sabes lo de mi hermana?

– No.

– Mi hermana, tu tía, estaba enamorada de uno de esos golfillos... uno de esos que se bañan completamente desnudos en el río... La cosa acabó mal. Aunque no conozco todos los detalles, sé que fue un desastre.

– ¿Qué ocurrió, papá?

– El chico, que se llamaba Guchi, la besó entre los juncos del río. Yo les vigilaba... fueron a bañarse un poco más lejos y les perdí de vista. Fallé. Luego, todo ocurrió muy deprisa. Ella volvió llorando y Guchi riendo. Perdí el control. Cogí una piedra, me lancé sobre él y...

– ¿Y?

– Hija, le golpeé hasta matarle.

– ¡¿Qué?!

– Descubrieron su cuerpo un par de días más tarde. Tu abuela me mandó a las montañas con unos parientes y dejó que pasara el tiempo.

Yoko sintió que le arrancaban el habla.

– Acabaron cogiendo a un marinero, pero tuvieron que soltarle por falta de pruebas. Interrogaron a muchos otros chicos y nunca dieron conmigo. Nunca. Así de fácil. Yo no era un tío sospechoso, ni nada de eso.

«Le golpeé hasta matarle...»

– ¿Yoko?

– Papá... ¿Cómo te sentiste?

– La verdad es que hice lo que tenía que hacer. Nada de remordimientos, si es eso lo que quieres decir.

– Comprendo.

– Tengo claro lo que hay que hacer cuando la seguridad de mi familia está en peligro. El honor es lo primero.

– ¿Has matado más veces?

– Unas quince. La mayoría, en defensa propia. Soy un jefe de seguridad y hay que pensar con rapidez. Pienso, me mata o le mato...

– Le mato.



Eran las cuatro de la tarde, la hora del té en el estudio de pintura. Keiko trató de mostrarse tranquila y relajada, aunque no se le daba muy bien disimular. Uno a uno, comprobó en la mesa de la cocina que no faltasen bollos ni pastelillos. Dado que muchas cosas funcionaban mal en el estudio, era imprescindible que el del té fuera un momento perfecto. El señor Gaj se había comprado un caballete nuevo. Hua había traído a su pequeña gatita negra, y no paraba de arañar y molestar.

– ¿Está echando los dientes? -preguntó Keiko.

– Entre otras cosas, digamos que está en pleno despertar sexual... voy a buscarle unas galletas.

Keiko se sentía muy orgullosa de su cuadro de fondo rojo. Era una imagen hermosa, no mostraba culpabilidad, inocencia o rabia. Parecía muy equilibrado.

De vuelta a casa, colocó el lienzo en un sitio de honor. Y todo parecía conjugar bien con él, aunque los colores fueran dispares. A Keiko le preocupaba tener su casa como un museo. Aprendió a tener esa necesidad en un viaje a París, de siete días, organizado por las secretarias del departamento de francés. Recorriendo las tiendas del centro, se encontró con un hombre que fue su primer cliente. Lo único que hizo fue manchar con unas ridículas gotas de semen su jersey azul de Yves Saint Laurent. Por ese instante, se ganó un abrigo de visón color sangre. Más tarde, un Picasso auténtico.

Así empezó todo. Keiko no quería hacer de secretaria y la vieja Europa tenía dinero para una chica de su carácter. De vez en cuando resultaba un poco embarazoso soportar la impotencia de los viejos hombres de negocios, pero la mayoría de las veces sentía un extraño placer jugando a colchón desgarrado. Al volver a Japón tenía mucho dinero y ninguna familia lamentándose. Tampoco amigos, los primeros fueron los del estudio. Por supuesto, le fue fácil congeniar con el señor Goj, de quien dependía que ella pudiera empezar a exponer en serio.

Solían reunirse en el apartamento, en el museo, y copular entre comentarios artísticos de dudoso gusto. A Keiko le divertía la situación, le inspiraba incluso. Sorbía la vida, la intensidad de otros, convertía la colisión de los cuerpos en arte. Y eso hacía que pintara más y mejor.

Pero nada le excitaba tanto como imaginarse a Yoko tras la ventana, contemplando el estallido de colores sobre la cama.

▪ EL MES QUE VIENE: EL DETECTIVE ▪







鳥坂田博信堀雄

JUNKO TAGUCHI

"SOY UNA VICTIMA DE LAS FUERZAS DE LA NATURALEZA"

Tras tumbar sus gráciles carnes sobre la arena de la Playa del Espalmador, la pobre Junko sufrió las picaduras de una legión de cormoranes en celo. Desde entonces oculta las mil cicatrices de su cuerpo bajo una camiseta blanca de felpa, que ensalza aún más su rotunda anatomía. Lo malo es el olor a sudor que desprende continuamente.

mangaka

Mangaka Tribune

PRESIDENTE: NUNKE DARNO, CAPITAN DE LOS EJERCITOS DE LABURA

Nº 465054-2

EL ESTADO DE LAS COSAS EN LA DIMENSION HAKI

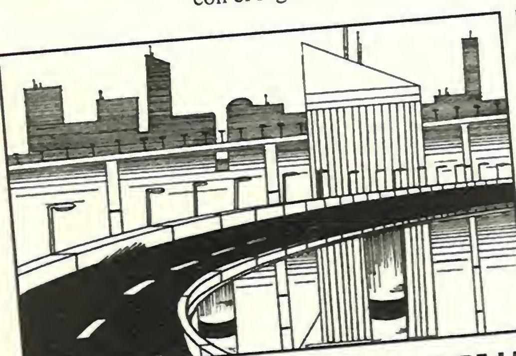
Serán noticia en 30 días

■ Kunebe, ex-jefe de seguridad del puerto de Hinekamu, que será juzgado por el asesinato de la hija del gobernador Shkänt.

■ Ciudad Labura, sede del XXXIº Congreso de la Manipulación.

■ La secta Yubukeiku-Bo, que celebrará su ritual de sangre coincidiendo con el regreso de su maestro, Bo-Bo.







Son de papel, pero se puede jugar con ellas

Estos son los pasos que debes seguir para convertir los cromitos en cartas de postín:

1) Arranca las dos páginas siguientes.

2) Recorta cada carta por la línea de puntos.

3) Pega las cartas en una cartulina, colocando el anverso en una cara y su reverso en la otra.

4) Y... ¡a disfrutar, esclavo!

■ RELACION DE LAS CARTAS APARECIDAS EN JAPANMANIA.

Políticos: KERAKA. Armas: BOOMDROIDE. Vehículos: MOTO BALUKA, COCHE MANAKA. Acciones: GOLPE TIPO MAURABO. Mutantes: KEIKU BUBI. Espías: AHIOYO, WEMASAKE. Poderes: MUMI. Alphas: AYUNI, MERUBE. Ceremonias: TAIRO. Conspiraciones: MOBAKU. Oraciones: DOBEBEYA-BO. Ciudades: BAEROKA. Lugares: PUERTO DE HINEKAMU. (Correspondientes al nº 4)

*Si te falta alguna, pide el número en que salió al (91) 586.31.79

Lokotaku



Un juego de cartas coleccionables creado por Jesús M. Montané exclusivo para **JAPANMANIA**

CEREMONIA CJ13



• BUBOBA •

Ritual de sanación. Once iniciados en las artes de Shuntuga Malik se reúnen en las cuevas de Berhü para construir un ocho a base de piedras, gracias al cual podrán sustituir cualquier célula contaminada por otra sana. Sus orígenes se remontan a la era de la Reunificación.



OBJETO DEL OTRO LADO CJ12



• BERUMASHI •

Sistema de seguridad capaz de albergar hasta un millón de koshes. Sus componentes biológicos han sido adquiridos a la Corporación de la Frontera, de Ü.



CEREMONIA CJ30



• BUDOKEYO •

La practican los mejores luchadores de Haki cuando necesitan mejorar su forma física. Consiste en la aplicación de grasas de Abshöl en los siete puntos khermot, según la orientación dalmiática del profesor Mongore.



CIUDAD CJ60



• HYONURA •

La ciudad del vicio de la dimensión Haki, con el mayor índice de criminalidad del sistema. Sus calles están pobladas por traficantes de drogas psicoactivas y corredores de apuestas ilegales de FreeSkateball.





LUGAR CJ200



• MANSION GAMAKU •

Refinada, sencilla, con los sótanos repletos de salones de placer, acoge el cónclave de los regentes de Fedakabe.



SOLDADO CJ20





• DOMAKURA •

En la vida civil ejerció de médico hasta que fue condenado por practicar abortos ilegales a mutantes. Actualmente, se encarga de la asistencia sanitaria en las CAH, donde ha demostrado su pericia en la bionización cardiopulmonar.

LUGAR CJ185

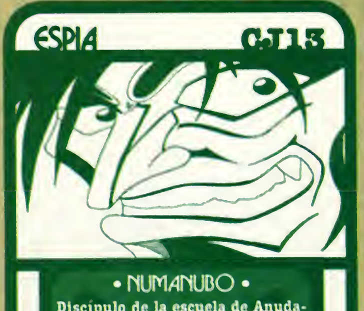


• AEROPUERTO DE KOBEKURA •

Cuenta con el mejor sistema de detección de aeronaves y un laboratorio de investigación propio. En la actualidad está siendo dirigido por Korabayashe Tameru, mano derecha del señor Karu-Karu.



ESPIA CJ13



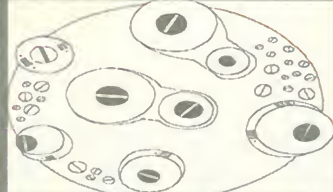
• NUMANUBO •

Discípulo de la escuela de Anudaru, es uno de los hombres más perseguidos de Haki. Su aspecto puede haber cambiado desde que se obtuvo esta imagen. Se recomienda precaución ante cualquier hombre que luzca un holograma de alta seguridad en su hombro izquierdo.



Mangaka

OBJETO DEL OTRO LADO CJ12



• BERUMASHI •

Sistema de seguridad capaz de albergar hasta un millón de koshes. Sus componentes biológicos han sido adquiridos a la Corporación de la Frontera, de Ũ.



CEREMONIA CJ13

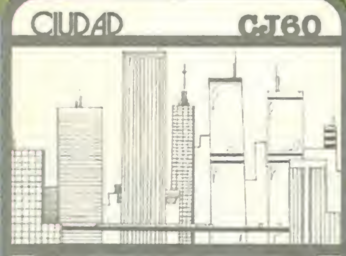


• BUBOBA •

Ritual de sanación. Once iniciados en las artes de Shuntuga Malik se reúnen en las cuevas de Berhũ para construir un ocho a base de piedras, gracias al cual podrán sustituir cualquier célula contaminada por otra sana. Sus orígenes se remontan a la era de la Reunificación.



CIUDAD CJ60



• HYONURA •

La ciudad del vicio de la dimensión Haki, con el mayor índice de criminalidad del sistema. Sus calles están pobladas por traficantes de drogas psicoactivas y corredores de apuestas ilegales de FreeSkateball.



CEREMONIA CJ30



• BUDOKEYO •

La practican los mejores luchadores de Haki cuando necesitan mejorar su forma física. Consiste en la aplicación de grasas de Absĥõl en los siete puntos khermot, según la orientación dalmiática del profesor Mongore.



SOLDADO CJ20



• DOMAKURA •

En la vida civil ejerció de médico hasta que fue condenado por practicar abortos ilegales a mutantes. Actualmente, se encarga de la asistencia sanitaria en las CAH, donde ha demostrado su pericia en la bionización cardiopulmonar.



LUGAR CJ200

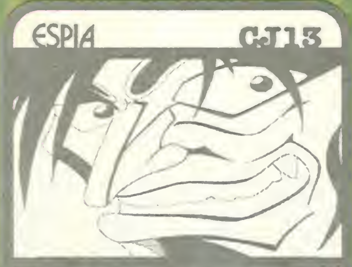


• MANSION GAMAKU •

Refinada, sencilla, con los sótanos repletos de salones de placer, acoge el cónclave de los regentes de Fedakabe.



ESPIA CJ13



• NUMANUBO •

Discípulo de la escuela de Anudaru, es uno de los hombres más perseguidos de Haki. Su aspecto puede haber cambiado desde que se obtuvo esta imagen. Se recomienda precaución ante cualquier hombre que luzca un holograma de alta seguridad en su hombro izquierdo.



LUGAR CJ185

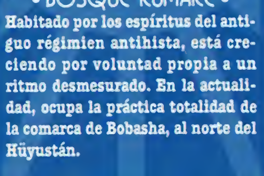


• AEROPUERTO DE KOBEKURA •

Cuenta con el mejor sistema de detección de aeronaves y un laboratorio de investigación propio. En la actualidad está siendo dirigido por Korabayashe Tameru, mano derecha del señor Karu-Karu.




LUGAR
CJ125


• BOSQUE KUMAKE •
Habitado por los espíritus del antiguo régimien antihista, está creciendo por voluntad propia a un ritmo desmesurado. En la actualidad, ocupa la práctica totalidad de la comarca de Bobasha, al norte del Hüyustán.


m
angaka


LUGAR
CJ220
• ESTACION NUCLEAR DE POPARU •
Aislada de cualquier núcleo urbano, produce cientos de millones de megatones de energía barata. Está siendo cuestionada por sus constantes fugas, ocultadas por los poderosos cárteles de Shiba-Buru.


m
angaka


ORACION
CJ64
• KARUMUYA-BO •
"Humildemente, Dios de los Avernos, te pedimos que nuestra especie viva siempre al borde de la extinción por la paz..."


m
angaka


OBJETO
CJ1
• JOYA BUMUKU •
Se encuentra en el Salón de Ofrendas del palacio imperial Baktushame. Depura el alma de todo aquél que quiera entrar en contacto con los Elevados de Ara-Aru.


m
angaka


PODER
CJ15
• SUSU •
Quien lo posee adquiere la facultad de detectar y contrarrestar ataques psíquicos de forma espontánea.


m
angaka


ALPHA
CJ200
• OH, ME! •
De origen terráqueo, Makako tiene la habilidad de partir en dos a cualquier adversario utilizando sus gigantescos cuernos. Ha llegado a la dimensión Haki tras caer en una trampa temporal diseñada por el siniestro brujo Hammiük Sheperens.


m
angaka


ACCION
CJ10
• MADARUKANA •
Golpe seco y contundente, capaz incluso de atravesar el cuerpo del adversario.

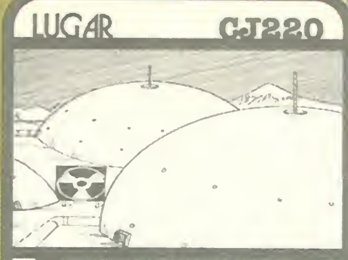

m
angaka


CIUDAD
CJ160
• SUMOKU •
Centro de vacaciones permanente gracias a la configuración articial del tiempo atmosférico, Sumoku es también la capital de la superchería, con más de 5.000 brujos censados y una media de 10 rituales mágicos por minuto.


m
angaka

mangaka

LUGAR CJ220

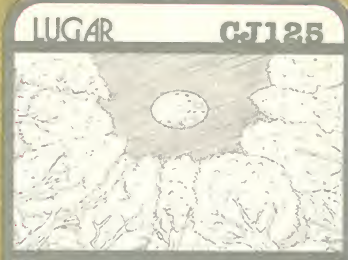


• ESTACION NUCLEAR DE POPARU •

Aislada de cualquier núcleo urbano, produce cientos de millones de megatones de energía barata. Está siendo cuestionada por sus constantes fugas, ocultadas por los poderosos cárteles de Shiba-Buru.

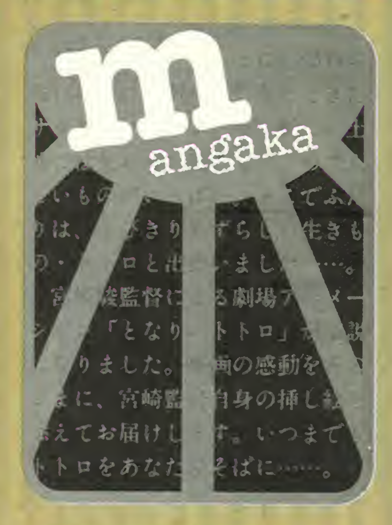


LUGAR CJ125

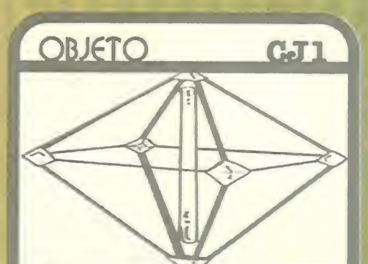


• BOSQUE KUMAKE •

Habitado por los espíritus del antiguo régimen antihista, está creciendo por voluntad propia a un ritmo desmesurado. En la actualidad, ocupa la práctica totalidad de la comarca de Bobasha, al norte del Hüyustán.

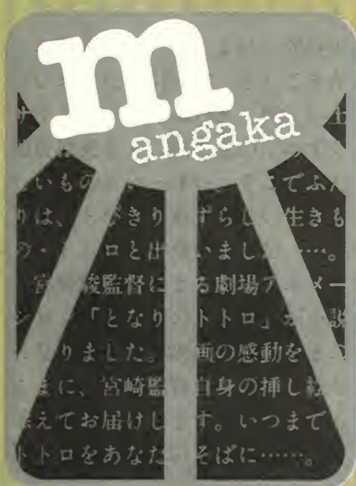


OBJETO CJ1



• JOYA BUMUKU •

Se encuentra en el Salón de Ofrendas del palacio imperial Baktushame. Depura el alma de todo aquél que quiera entrar en contacto con los Elevados de Ara-Aru.

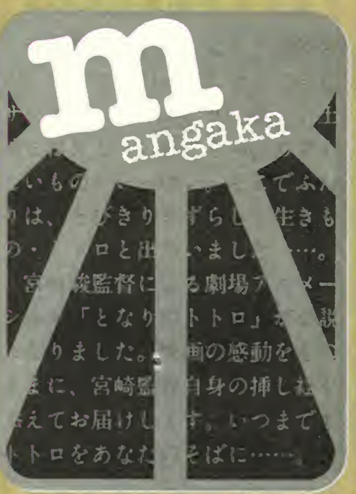


ORACION CJ64



• KARUMUYA-BO •

"Humildemente, Dios de los Avernos, te pedimos que nuestra especie viva siempre al borde de la extinción por la paz..."



ALPHA CJ200

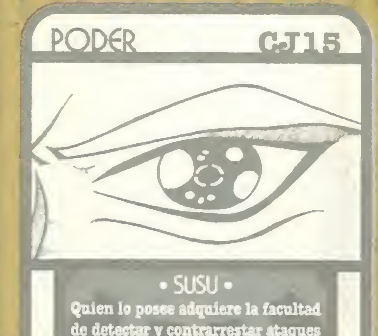


• OH, ME! •

De origen terráqueo, Makako tiene la habilidad de partir en dos a cualquier adversario utilizando sus gigantescos cuernos. Ha llegado a la dimensión Haki tras caer en una trampa temporal diseñada por el siniestro brujo Hammiük Sheperens.



PODER CJ15

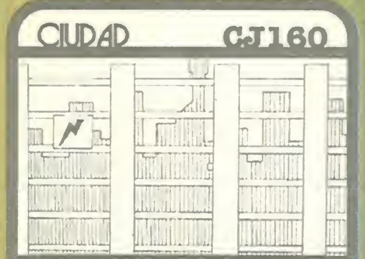


• SUSU •

Quien lo posee adquiere la facultad de detectar y contrarrestar ataques psíquicos de forma espontánea.

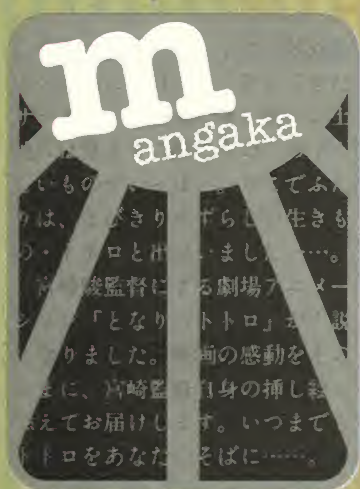


CIUDAD CJ160



• SUMOKU •

Centro de vacaciones permanente gracias a la configuración articial del tiempo atmosférico, Sumoku es también la capital de la superchería, con más de 5.000 brujos censados y una media de 10 rituales mágicos por minuto.



ACCION CJ10



• MADARUKANA •

Golpe seco y contundente, capaz incluso de atravesar el cuerpo del adversario.





NIPON GIRLS
博 坂 田 博 信 堀 雄 鳥 坂 田
鳥 坂 田 博 信 堀 雄
MERAHO PABAHO
“NO DEBI COMERME AQUELLAS ALUBIAS PINTAS CON ARROZ”
Meraho parece una pandereta. Desde que entró en el estudio todos pensamos que estábamos en Fallas. Y es que la chica, desde aquella visita a **Asturias** no puede ni levantarse. La pobre, por lo menos, ya ha sido contratada para abonar tres fincas y el Central Park de **Nueva York**. Sin duda, vale su peso en laxante y Manasul.

LLEGA EL CÓMIC DE LA PELÍCULA MÁS ALUCINANTE

